

Старунская Анастасия Александровна

учитель

ОГАОУ «Белгородский инженерный юношеский лицей-интернат»

г. Белгород, Белгородская область

**ФОРМИРОВАНИЕ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ НА УРОКАХ
ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ИГРОТЕХНОЛОГИЙ, КАК ОДНА ИЗ ВАЖНЕЙШИХ ЗАДАЧ
В УСЛОВИЯХ ВНЕДРЕНИЯ ФГОС**

***Аннотация:** в статье показана значимость использования игр и игротехнологий на уроках обществоведческого цикла в условиях внедрения ФГОС в современной школе. Обозначено формирование ключевых компетенций на уроках истории и обществознания, представлены виды и типы игр для обучающихся всех возрастов, и значение игр на уроках, как для ребёнка, так и для педагога.*

***Ключевые слова:** игра, игротехнологии, компетенция, игровые модули, ФГОС.*

Свою статью мне бы хотелось начать со слов великого русского писателя Льва Николаевича Толстого «Если ученик в школе не научился сам ничего творить, то и в жизни он всегда будет только подражать, копировать». Действительно, наши дети – это люди нового поколения, нового информационного общества. И умение творить себя, свою жизнь очень важно! Новая «Стратегия модернизации образования» сегодня в качестве главного результата рассматривает готовность и способность молодых людей, заканчивающих школу, нести личную ответственность, как за собственное благополучие, так и благополучие общества. В этой связи меняется парадигма системы образования.

Каждый раз, приходя на любимую работу, я задаю себе один и тот же вопрос. Игра – такое простое и понятное действие, доступно маленькому ребёнку дома или в детском саду, у взрослых, как мы знаем по собственному опыту, в жизни тоже довольно много игрушек (гаджеты, машины, квартиры и т. д.), но от чего тогда для игры почти совсем нет места в школе? Во время учебного процесса. Мне кажется это не справедливым, ведь игротехнологии – это один из прекрасных способов

повышения мотивации у детей к изучаемому предмету. Кроме того, игры на уроках, призваны сформировать у детей множество умений и навыков, в том числе и ключевых компетенций, которые помогают человеку в любой ситуации достичь положительных результатов, как в личной, так и в профессиональной сферах жизни, и о которых так много говорится сейчас, в условиях внедрения ФГОС.

Что же это такое игротехнология? Игротехнологии – это узкоспециализированная область знаний, обоснованная на использовании игровых методов в целях решения возникших проблем у индивида или группы.

Сферы применения игротехнологий.

- 1) Система образования.
- 2) Система здравоохранения.
- 3) Система профессиональной деятельности.
- 4) Система психотерапии.
- 5) Система досуга.
- 6) Система пеницитарных учреждений.

Игровые мероприятия используются как диагностика и как социотерапия (налаживание положительных отношений). Игра, наряду с трудом и учением, является одним из основных видов деятельности. Психологические механизмы игровой деятельности опираются на потребности личности в самовыражении, в самоутверждении, в самоопределении, в саморегуляции, в самореализации. Кроме того, главная цель игры на уроках истории, формирование функциональной грамотности, как явления метапредметного уровня. Активизация мыслительной деятельности учащихся при решении задач практического характера усиливается, а подготовка к международному исследованию PISA выходит на новый уровень за счет использования в школьной практике заданий на функциональную грамотность.

Игры на уроках призваны решать множество задач, в том числе в условиях внедрения ФГОС:

- 1) *формирование способностей к успешной социализации в обществе*
- 2) *формирование личной ответственности*
- 3) *формирование познавательных задач и способностей*

4) *развитие у учащихся мотивации*

5) *формирование умения решать творческие задачи*

6) *развитие способности к самореализации*

Значение игры для ребенка

– *Самоанализ.* В игре ребенок постоянно сравнивает себя с другими детьми, сопоставляет, анализирует и на основе этого анализа корректирует свое поведение. Это касается не только его физических качеств, но и таких, как ум, смелость, коммуникативность.

– *Достижение эмоциональной близости.* Игра дает больше возможностей для достижения важной для ребенка эмоциональной близости, путем его вовлечения в совместную значимую деятельность.

– *Развитие прогностических функций.* В игре у ребенка развиваются важные прогностические функции поведения. Для ребенка очень сложно предположить результаты своих действий и деятельности в целом, поскольку в основном их результат отнесен на неопределенное будущее, в то время как результат игры известен в «ближайшем будущем».

– *Приобретение социального опыта,* В игре ребенок приобретает опыт улаживания конфликтов, справедливого распределения результатов совместной деятельности, опыт распределения социальных ролей.

– *Развитие воображения.* Игра развивает воображение ребенка. Эта функция игры особенно важна для детей дошкольного возраста. Воображение позволяет ребенку приобретать опыт, устанавливая взаимоотношения между предметами и явлениями действительности.

– *Преодоление комплексов и страхов.* В игре детям легче преодолеть собственные страхи, поскольку моделируемая действительность управляется тем, кто ее моделирует.

– *Ощущение полноценности собственного бытия.* Одной из важнейших проблем для подростка является его отчужденность от мира взрослых. Этот мир непонятен, загадочен, запрещен и в то же время привлекателен. Игра способствует созданию детьми своего особого мира, отличного от мира взрослых. В этом мире есть свои

правила, традиции, свой язык, секреты, тайны, особые отношения. В эмоционально-психологическом смысле наличие такого особого мира уравнивает взрослых и детей.

Как же следует проводить игры на уроках и какими они бывают? Первое на что нужно обратить внимание – это теория ВДК. В первую очередь выстраивайте игры исходя из уровня коллектива. Если коллектив не готов к какой-либо игре, то лучше провести другую. Например, не логично будет проводить игры на знакомство в середине смены. Или на доверие в начале. Помимо этого, нужно обращать внимание и на возраст детей. Если что-то вроде «электрической цепи» можно проводить на взрослых ребят, то для детей младшего школьного возраста – это неприемлемо. Более всего удобна классификация по виду деятельности участников в игре. Обозначим семь групп игр:

1) *Художественные игры, требующие от участников проявления творческих и художественных способностей:*

а) *музыкальные:* «Песенный футбол», «Песенный аукцион», программа «Угадай мелодию»;

б) *актерские:* «Американский студент», «Спонтанный театр»;

в) *изобразительные:* «Дополни рисунок», «Рисунок с закрытыми глазами»;

г) *литературные (лингвистические):* «Буриме», «Рассказ на одну букву».

2) *Спортивные игры, направленные на физическое развитие:*

а) *игры на местности (в т.ч. «лесные» игры):* «Светофор», «Бой за знамя»;

б) *эстафеты:* «Бег в мешках», «Бег на трех ногах»;

в) *игры-упражнения, тренирующие координацию движений, ловкость, реакцию:* «День-ночь», «Кольцеброс».

3) *Познавательные игры, активизирующие познавательную деятельность детей, включающие вопросы и задания, связанные с различными областями знаний:*

а) *викторины, конкурсы:* «Брейн-ринг», программа «Счастливый случай», игры «Контакт», «Города» и т. п.;

б) *загадки и головоломки;*

в) *ребусы, шарады и т. п.*

4) *Интеллектуальные (развивающие) игры, направленные на тренировку психических процессов и умственных способностей:*

- а) *памяти:* «Запомни символы», программа «Меморина»;
- б) *внимания:* «Коленочки», «Муха»;
- в) *наблюдательности:* «Опиши предмет», «Три перемены в одежде»;
- г) *логического мышления:* «Мой Правый Сосед», «Ренцзю»;
- д) *воображения:* «Групповой рассказ», «Верю – не верю».

5) *Психологические игры, дающие возможность углубиться в мир взаимоотношений с окружающими и с самим собой, направленные на:*

- а) *осознание себя, самопознание:* «10 предметов, что меня характеризуют», «Я – ассоциация», «Красный стул»;
- б) *доверие, взаимопонимание:* «Зеркало», «Поводырь»;
- в) *умение слушать:* «Рассказчик», «Салонный разговор»;
- г) *достижение согласия и разрешение конфликтов:* «Необитаемый остров», «Покупка».

б) *Организаторские игры, связанные с решением вопросов, возникающих при создании коллектива и в дальнейшей работе с ним:*

- а) *знакомство с людьми и с местностью:* «Снежный ком», «Клубочек», «Разведай. Выполни. Сообщи», «Найти человека»;
- б) *разбивка на группы:* «Молекула», «Выбери пару»;
- в) *выявление лидера:* «Построения», «Фотография»;
- г) *раскрепощение, сплочение группы:* «Путаница», «Американская змея», «Скульптор»;

- д) *планирование:* «Мозговой штурм», «Три интересных встречи»;
- е) *игры с залом:* «Гол-мимо», «Мы охотимся на льва», «Барыня».

7) *Трудовые игры, позволяющие участникам реализовать себя в реальной или смоделированной трудовой деятельности:*

- а) *экономические:* «Арбат», «Менеджер»;
- б) *профессионально-имитационные:* «Почта», «Кукольный театр».

Таким образом, важно отметить, что игр и игровых приёмов на сегодняшний день, великое множество, педагогу лишь остается выбрать свои варианты и действовать. Необходимо так же постоянно саморазвиваться и совершенствоваться, посещать модули. Например, не так давно, я была слушателем модуля «Игротехника и игротехнологии», который знакомил слушателей с принципами внедрения игрового подхода в образовательный процесс и был направлен на развитие умений использовать игровые методы и приемы в образовательной практике. В рамках модуля выступали Станислав Резников и Ольга Пирозерская.

Станислав Резников осветил основные положения теории геймификации применительно к процессу обучения, а также поделился практическим опытом внедрения игровых элементов на всем протяжении преподавания дисциплины от первого знакомства с обучающимися до контроля и аттестации. Ольга Пирозерская сделала акцент на разработке и проведении деловых игр, формирующих компетенции обучающихся в соответствии с профстандартами. В рамках занятия слушателям было предложено разработать собственную деловую игру на основе услышанного материала. Кроме того, было проведено три мастер-класса, в рамках которых были продемонстрированы образовательные возможности таких популярных платформ как Google и Trello.

Список литературы

- а) Бине А. Измерение умственных способностей. – М.: Союз, 2000.
- б) Шилов М.И. Изучение воспитанности школьников. – М.: Педагогика, 2005.
- в) Шадриков В.Д. Деятельность и способности. – М.: Логос, 1994.